



Du fütterst, was Du lieb hast

Ein kooperatives Kinderspiel für 2 bis 4 Vogeleltern ab 4 Jahren

Radau im Vogelbau! Lauthals fordern die frisch geschlüpften Vogelküken eine Fütterung nach der anderen. Wie gut, dass Ihr schlaue Vogeleltern seid und wisst, wo der Wurm drin ist. Unermüdlich schiebt ihr den hungrigen Vogelbabys nahrhafte Leckerbissen in die weit geöffneten Schnäbel. Und natürlich bemerkt ihr auch, welche Küken gerade mal nicht gefüttert werden möchten, oder? Super, dann werden bestimmt alle satt!

Material und Spielaufbau

- 4 Vogeleltern (entscheidet selbst, ob es Mamas oder Papas sind...)
- 20 Würmer
- 1 Nestscheibe
- 1 Bilderring
- 1 Schablone
- 4 Steckhalter
- 1 Würfel
- 12 geschlossene Schnäbel
- 6 Eckaufkleber

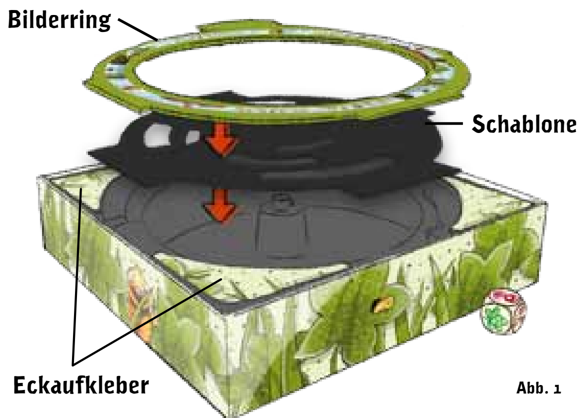


Abb. 1

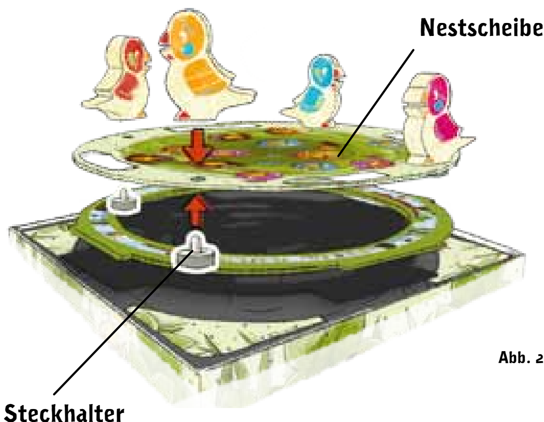


Abb. 2

Vor der ersten Partie löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. **Bevor ihr das Spiel beginnt,** legt ihr die Schablone in die leere Schachtel ein. Darüber legt ihr den Bilderring (Abb. 1). Ihr könnt dabei frei entscheiden, welche Seite nach oben zeigen soll. Sucht vier der sechs beiliegenden Aufkleber aus und klebt sie in die vier Eckflächen des Schachtelunterteils.

Nachdem ihr die vier Steckhalter von unten in den Löchern der Nestscheibe verankert habt, legt ihr die Nestscheibe auf den Bilderring (Abb. 2).

Jetzt landen die Vogeleltern: Steckt sie einfach auf die herausragenden Steckhalter (Abb. 2). Legt die Schnäbel und den Würfel neben der Schachtel bereit. Daneben legt ihr 20 Würmer als gemeinsamen Vorrat. Jetzt kann die schnabelhafte Fütterung der kleinen Schmatzspatzen beginnen!



Spielziel

Die Vogelbabys sind hungrig. Sobald alle satt sind und ihre Schnäbel geschlossen haben, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen! Es kann aber passieren, dass euch die Würmer ausgehen, weil ihr zu oft versucht, Küken zu füttern, die gerade nichts fressen möchten. In diesem Fall werden nicht alle Schmatzspatzen satt und ihr habt dann das Spiel leider gemeinsam verloren.

Spielablauf

Der Kleinste von euch beginnt.

1. Du suchst einen Vogel aus und würfelst

Wenn du am Zug bist, suchst du einen Vogel aus, den du bewegen möchtest. Es muss ein Vogel sein, in dessen Farbe es noch mindestens ein hungriges Küken gibt, das den Schnabel noch nicht geschlossen hat. Dann würfelst du. Das gewürfelte Bild zeigt dir, an welchen Ort du den ausgewählten Vogel bewegst (z.B. zu den Socken ( ) an der Wäscheleine).

! *Beispiel (Abb. 3): Trixi entscheidet sich für den blauen Vogel und würfelt eine Blume ( ). Der blaue Vogel möchte also zur nächsten Blumenwiese .*

2. Du drehst die Vögel

Halte deinen ausgewählten Vogel fest. Sage laut, welchen Ort du gewürfelt hast. Jetzt drehst du den Vogel bis zu diesem **Ort**. Dazu drehst du die ganze Nestscheibe so lange, bis du **vor dem ausgewählten Vogel ein Bild des gewürfelten Ortes** vollständig sehen kannst. Falls sich (vor dem Drehen) bereits ein Bild diesen Ortes vor dem Vogel befindet, drehst du ihn bis zum **nächsten** Bild dieses Ortes. Wie du siehst haben sich alle anderen Vögel mitgedreht.

! *Beispiel (Abb. 4): Der blaue Vogel sitzt jetzt vor der nächsten Blumenwiese .*

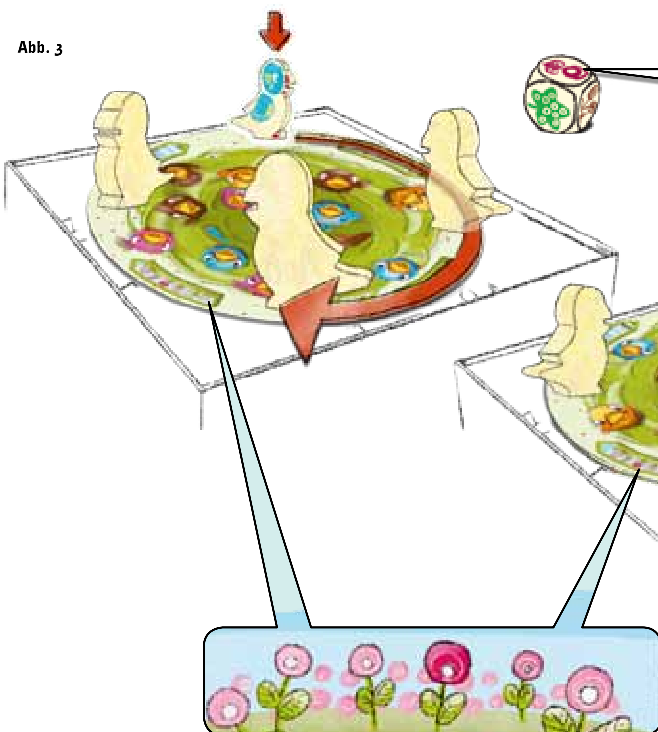


Abb. 3

Abb. 4

Jetzt fliegt dein ausgewählter Vogel los. Zieh ihn vom Stecker (Abb. 5) und lass ihn einen Wurm holen. Stecke ihm einen Wurm (vom Vorrat) in den Schnabel.

3. Du fütterst ein Küken

Entscheide dich, welches **seiner drei gleichfarbigen** Küken der fliegende Vogel jetzt füttern möchte (Abb. 5)!

Dann fliegst du mit ihm zu dem gewünschte Küken und versuchst, dieses mit dem mitgebrachten Wurm zu füttern: Dazu steckst du dem Küken diesen Wurm in den Schnabel! (Du kannst den Wurm dabei in die Hand nehmen oder versuchen, direkt vom Schnabel des Elternvogels in den Schnabel des Kükens hinein zu füttern – wie es echte Vögel in echten Nestern tun.)
Jetzt wird es spannend:
Frisst das Küken den Wurm?

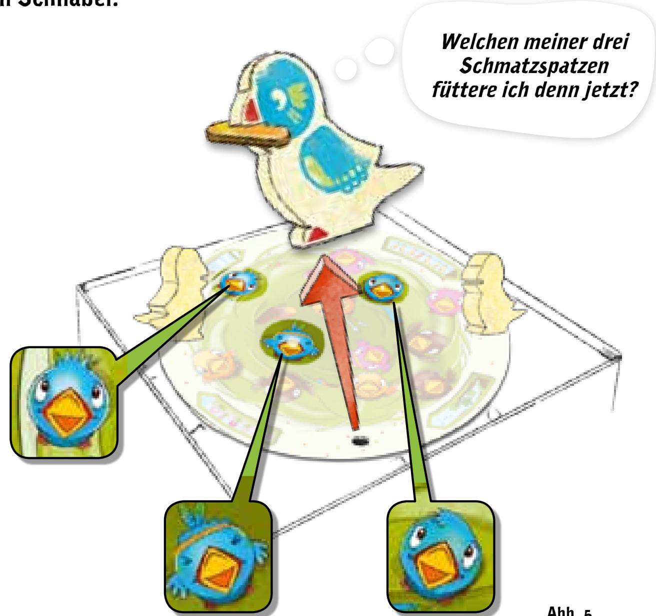


Abb. 5

A. Das Küken frisst den Wurm

Super, Schmatzspatz! Nachdem der Wurm vollständig im Küken verschwunden ist (Abb. 6), ist dieses satt. Schließe seinen Schnabel, indem du einen **geschlossenen Schnabel** einsteckst (Abb. 6).

B. Das Küken verschmäht den Wurm

Oje! Der Wurm lässt sich nicht ganz in den Schnabel hinein schieben. Er bleibt stecken. (Abb. 7). Leider verliert nun der Vogel den Wurm vor Schreck... **Du legst den Wurm vor dir ab.**



Abb. 6

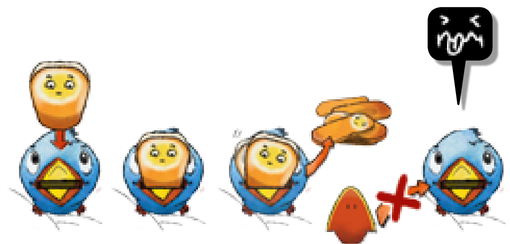


Abb. 7

Übrigens: Bei deiner Entscheidung, welches Küken du füttern möchtest, dürfen dir deine Mitspieler Ratschläge und Tipps geben, wenn sie glauben, zu wissen, welche Küken gerade Appetit haben. Du kannst dir also von allen Spielern helfen lassen, bevor du schließlich selbst entscheidest, welches Küken du auswählst.

Jetzt steckst du den Vogel wieder auf seinen Stecker.
Dein Spielzug ist beendet und dein linker Nachbar würfelt...

Spielende

A. Alle Schnäbel sind zu – Ihr habt gewonnen!
Wenn es euch gelungen ist, **alle Schnäbel zu schließen,** sind alle Küken satt. Ihr beendet das Spiel so als **gemeinsame Sieger!**

B. Alle Würmer sind weg – Ihr habt verloren!
Wenn ihr den letzten Wurm aus dem Vorrat verfüttert habt oder vor euch ablegen musstet, **ohne dass alle Schnäbel geschlossen sind,** sind nicht alle Küken satt geworden. Ihr beendet das Spiel leider als Verlierer. Aber ihr habt trotzdem so viele Küken satt gemacht, wie ihr konntet. Und beim nächsten Mal werden es bestimmt noch mehr… Probiert's doch gleich aus!

Oder probiert mal diese

Spielvariante: Wer zuerst gefüttert hat, gewinnt!

Jeder Spieler erhält zum Spielbeginn **fünf eigene Würmer.** (Es gibt also keinen gemeinsamen Vorrat.)

Immer wenn du mit einem Vogel losfliegst, steckst du ihm einen **deiner Würmer** in den Schnabel. Falls es dir nicht gelingt, damit ein Küken zu füttern, nimmst du den Wurm zurück zu deinem Vorrat und versuchst ihn bei einem späteren Spielzug erneut zu verfüttern.

Sobald du dem **letzten (dritten)** Küken einer Farbe den **Schnabel schließt**, werden die beiden anderen Küken dieser Farbe **wieder hungrig:** Öffne ihre Schnäbel (und lege die dabei entfernten Plättchen „geschlossene Schnäbel" wieder zum Vorrat zurück) (Abb. 8).

Das Spiel beendet als Sieger, wer als Erster seinen **letzten** Wurm erfolgreich an die kleinen Schmatzspatzen verfüttern konnte.

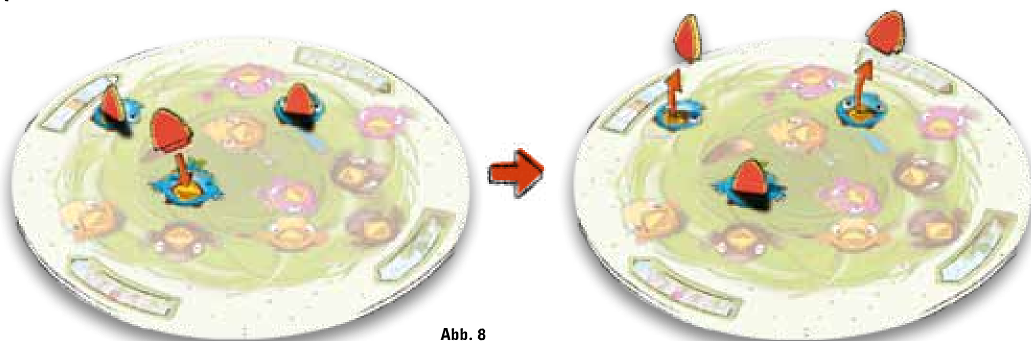


Abb. 8

Nach dem Spiel
Zum Aufräumen könnt ihr die Steckhalter in der Nestscheibe lassen. Im Schachtelunterteil befinden sich nämlich vier kleine Vertiefungen. Dreht die Nestschiebe einfach um und legt sie zurück in die Schachtel. Die Steckhalter passen dabei genau in die Vertiefungen.

Autorin: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Lena Hesse

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 60 110 5049





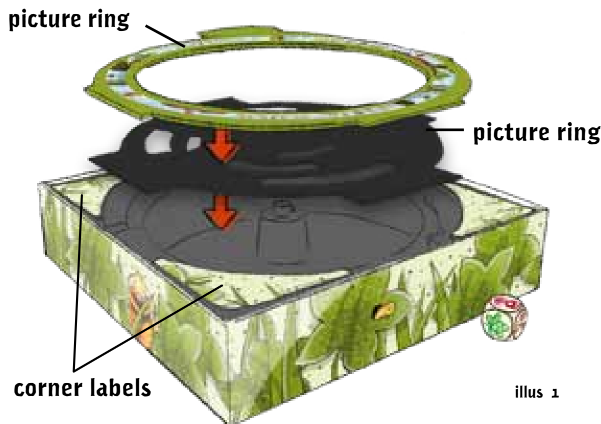
The beakaful feeding game

for 2 to 4 parent birds, age 4 and up

Rumble in the nest! The newly hatched baby birds loudly demand one feeding after another. Good that you are a clever parent bird that knows how to catch the early worm. You shove nutritious tidbits relentlessly into the hungry fledglings' wide-open beaks. And of course, you can also see, can't you, which babies don't want to be fed at the moment? Great, so everyone will certainly get enough food!

Materials and Set-up

- 4 parent birds (decide for yourself whether they are moms or dads...)
- 20 worms
- 1 nest disk
- 1 picture ring
- 1 die-cut layer
- 4 holding pegs
- 1 die
- 12 closed beaks
- 6 corner labels

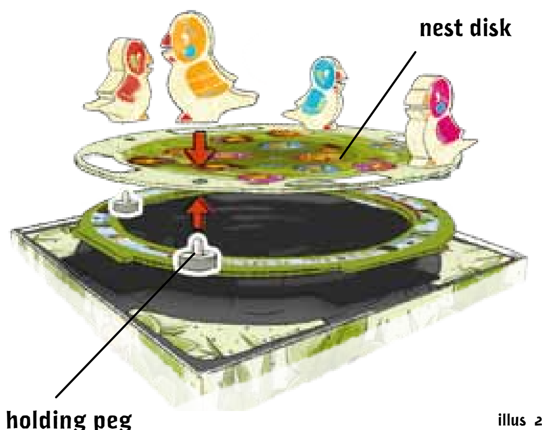


illus 1

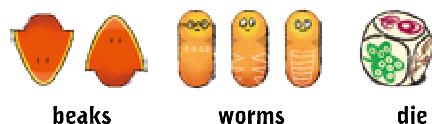
Before the first game, carefully remove all tiles from the punch-out sheet.
Before starting the game, insert the die-cut layer into the empty box (illus 1). You are free to decide which side you turn face up. Choose four of the labels enclosed and stick them in the four corner areas of the box bottom.

After you plug the four holding pegs from beneath into the holes of the nest disk, you put the nest disk on the picture ring (illus 2).

Now the parent birds land: Just plug them onto the holding pegs now showing (illus 2). Have the beaks and the die ready, next to the box. Alongside, you put **20 worms as a common supply.** Now the beakaful feeding of the little spunky sparrows can begin!



illus 2



Object of the Game

The baby birds are hungry. As soon as they are all full and their beaks are closed, all of you together win the game! It can happen, though, that you run out of worms because you have tried too many times to feed baby birds that are not hungry at the moment. In this case, not all of the spunky sparrows get enough food, and, together, you all lose the game.

Course of the Game

The smallest player starts.

1. Choose a bird and roll the die

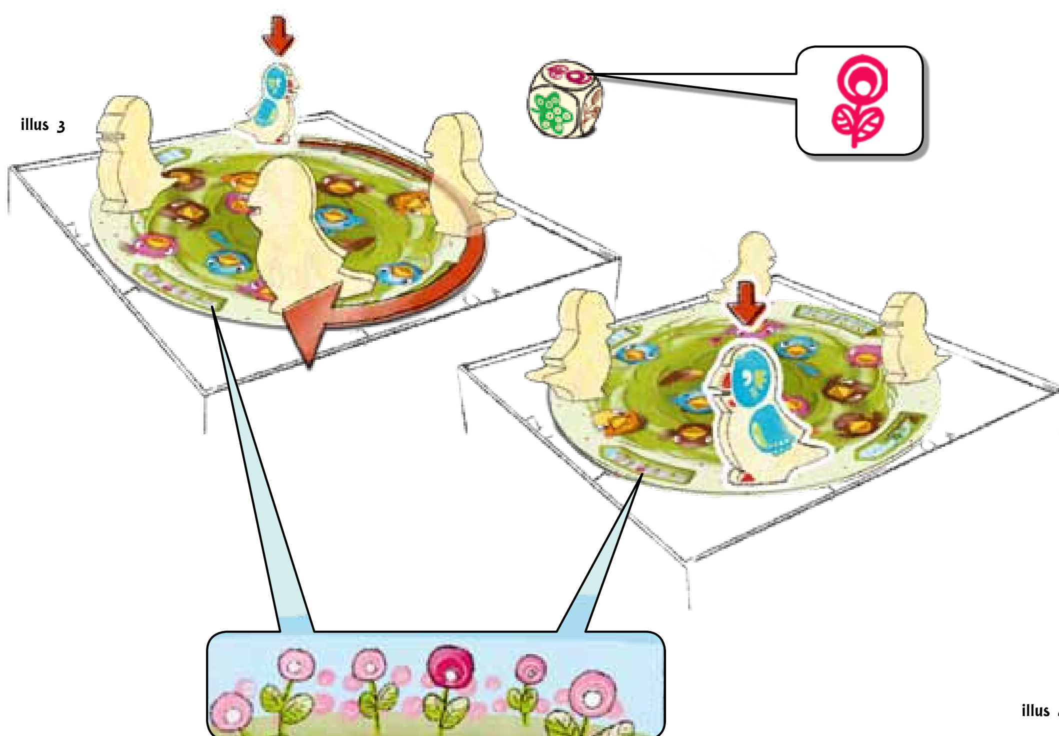
On your turn, you choose a bird that you want to move. It has to be a bird with at least one hungry fledgling of the same color that has not closed its beak yet.Then you roll the die. The picture that comes up shows you where to move the chosen bird (e.g. to the socks ( ) at the clothesline).

Example (illus 3):
Trixie chooses the blue bird and rolls a flower ( ). This means that the blue bird would like to visit the next flower field .

2. Move the birds

Hold the bird you have chosen. Say out loud which landscape you have rolled. Now turn the bird along with the entire nest disk until you see the complete picture of **the same landscape in front of the bird.** If there is already a picture of this landscape in front of the bird (before you move it), then you turn the bird to the **next** picture of that same landscape. As you can see, in doing this, all the other birds have also moved… (illus 4).

Example (illus 4): Now, the blue bird is in front of the next flower field .



But now your chosen bird flies. Detach it from the holding peg (illus 5) and let it get a worm. Stick a worm from the supply into its beak.

3. Feed a fledgling

Decide which of the **three fledglings of the same color** the flying bird now wants to feed (illus 5)!

Then you fly the bird to the chosen fledgling and try to feed it with the worm you have brought: To this end, you put the worm into the fledgling's beak!

(You can take the worm into your hand or try to feed it directly from the parent bird's beak into the fledgling's beak – like real birds in real nests do.)



illus 5

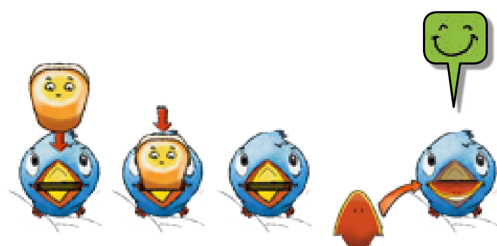
There are two possible outcomes:

A. The fledgling eats the worm

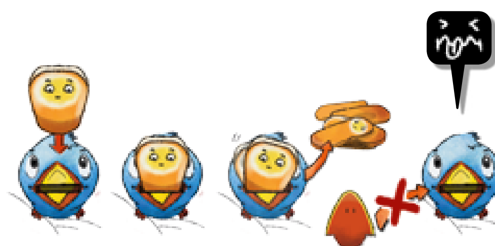
Great, smack snack! After the worm has completely disappeared in its beak, this fledgling is full. Close its beak by plugging in a **closed beak** (illus 6).

B. The fledgling spurns the worm

Oh no! The worm can't be shoved completely into the beak; it gets stuck (illus 7). Unfortunately, now the startled sparrow loses the worm… **Now lay down the worm in front of you.**



illus 6



illus 7

! *By the way: The other players are allowed to give you hints and advice to help with your decision as to which baby bird to feed, if they think they know which fledglings are hungry at the moment. So you can get help from all players before you finally decide for yourself which fledgling to choose.*

After that, you put the bird back onto its holding peg.
Your turn is now over, and your left neighbor rolls the die…

End of the Game

A. All beaks are closed – you win!
If you have managed to **close all beaks,** all fledglings are full. In this case, you end the game by **winning as a team!**

B. All worms are gone – you lose!
When you have fed the last worm from the supply or had to lay it down in front of you **without all beaks being closed,** not all fledglings have gotten enough to eat. Unfortunately, you all end up losing. But nevertheless, you have fed as many fledglings as possible. And next time, surely it will be more… just try again right away!

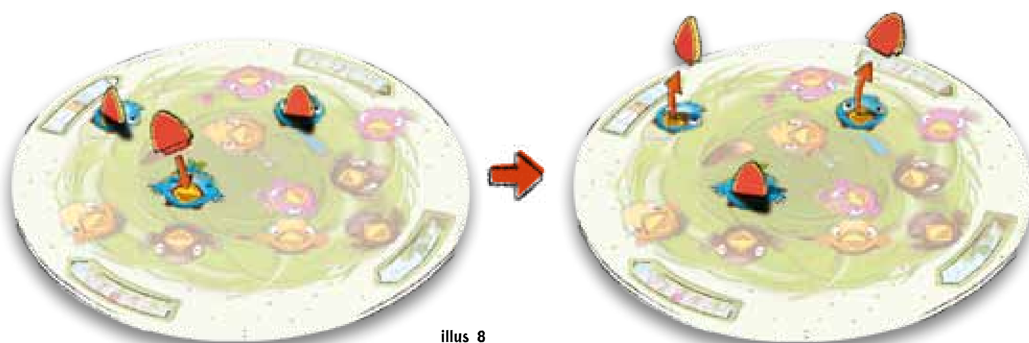
Or try this

Game Variant: Whoever feeds fully first wins!

In the beginning, each player gets **5 worms of his own**. (So there is no common supply.)

Each time you start flying with a bird, you put one of your **own worms** into its beak. If you don't succeed in feeding a fledgling with this worm, you take the worm back to your supply – and try again to feed it on a later turn.
As soon as you **close the beak** of the **last (third)** fledgling, the two **other** baby birds of that color get **hungry again:** Open their beaks (and put the removed „Closed beak" pieces back into your supply. See illus 8).

You win the game if you are the first to successfully feed your last worm to the little spunky sparrows.



illus 8

After the Game
When it is time to tidy up, you can leave the holding pegs plugged into the nest disk. The box bottom has four little indentations. This is where the holding pegs go, if you turn the nest disk around and then put it back into the box.

Author: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Lena Hesse
Translation: Sybille Whitehill (Word for Wort)
No.: 60 110 5049

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





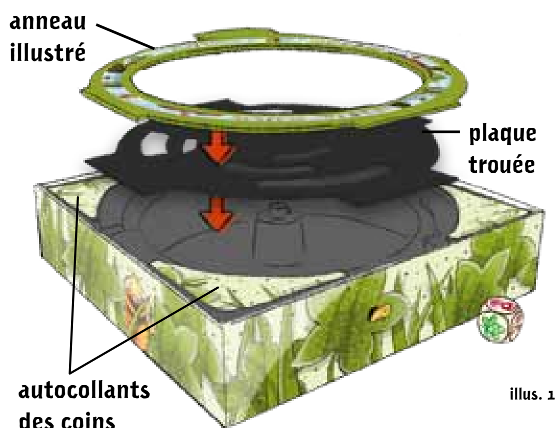
Qui aime bien, nourrit bien !

Un jeu coopératif pour 2 à 4 parents oiseaux, à partir de 4 ans

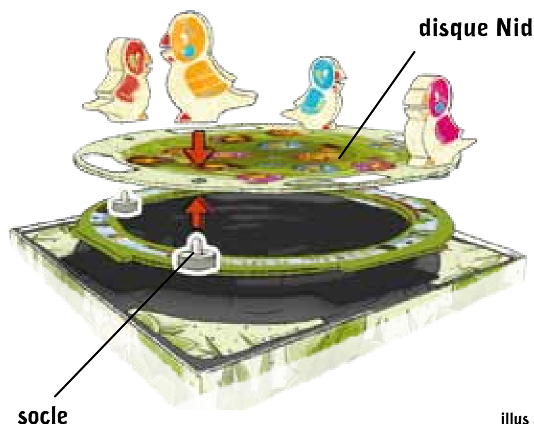
Quel raffut dans le nid ! L'un après l'autre, les poussins tout frais éclos réclament à manger à tue-tête. Heureusement que vous êtes des parents oiseaux malins et que vous savez comment leur clouer le bec. Infatigables, vous enfournez de délicieux ingrédients dans le gosier grand ouvert de ces bébés affamés. Bien entendu, vous êtes aussi attentifs à ceux qui ne veulent pas être nourris, n'est-ce pas ?
Super, alors chacun sera rassasié !

Contenu et préparation du jeu

- 4 parents oiseaux (à vous de décider s'il s'agit de mamans ou de papas...)
- 20 vers
- 1 disque Nid
- 1 anneau illustré
- 1 plaque trouée
- 4 socles
- 1 dé
- 12 becs fermés
- 6 autocollants des coins



illus. 1



illus 2

Avant la première partie détachez soigneusement les pièces prédécoupées des planches.

Avant de commencer à jouer, installez la plaque trouée dans la boîte vide (illus. 1).
Placez l'anneau illustré par-dessus (illus. 1), en choisissant l'une ou l'autre face.
Après avoir inséré les quatre socles par en dessous dans les trous du nid, recouvrez l'anneau avec le nid. Choisissez 4 autocollants parmi ceux fournis et collez-les à chaque coin de la boîte (illus. 2).

Les parents oiseaux peuvent alors se poser : glissez-les simplement dans les socles qui dépassent (illus. 2).
Posez les becs et le dé à côté de la boîte.
Formez une **réserve commune de 20 vers** à proximité. La becquée de nos charmants oisillons peut commencer !



But du jeu

Les poussins sont affamés. Dès qu'ils sont tous rassasiés et qu'ils ont clos leurs becs, vous gagnez tous ensemble ! Mais il peut arriver que vous manquiez de vers pour avoir voulu donner trop souvent à manger à certains poussins qui ne réclamaient rien. Dans ce cas, tous les oisillons n'auront pas le ventre plein et vous perdrez tous ensemble la partie.

Déroulement du jeu

Le plus jeune d'entre vous commence.

1. Choisis un oiseau et lance le dé

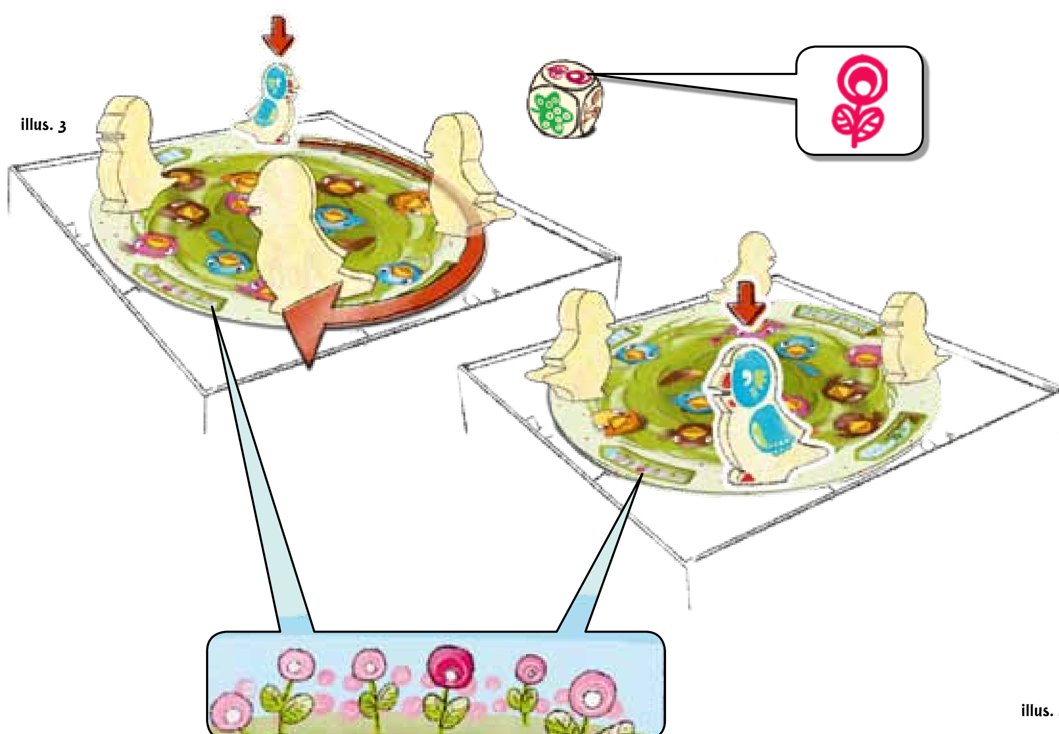
Quand vient ton tour, choisis l'oiseau que tu veux faire voler. Il doit rester au minimum un poussin affamé (dont le bec n'est pas encore fermé) de la même couleur que l'oiseau choisi. Lance ensuite le dé. Le dessin obtenu t'indique où peut s'envoler cet oiseau (par exemple, jusqu'aux chaussettes ( ) sur la corde à linge).

Exemple (illus. 3) :
Trixi veut faire voler l'oiseau bleu et obtient une fleur ( )au dé.
L'oiseau bleu souhaite voler jusqu'à la prairie suivante .

2. Fais voler l'oiseau

Tiens bien ton oiseau. Annonce à voix haute le dessin obtenu au dé. Tourne alors l'oiseau avec le disque Nid jusqu'à ce qu'il soit exactement **devant un dessin correspondant.** Si (avant même de voler) ce dessin se trouve déjà devant l'oiseau, tourne-le jusqu'au dessin identique **suivant.**
Tu constates que tous les autres oiseaux se sont aussi envolés… (illus. 4).

Exemple (Illus. 4) : L'oiseau bleu s'est posé devant la prairie suivante .



illus. 3

illus. 4

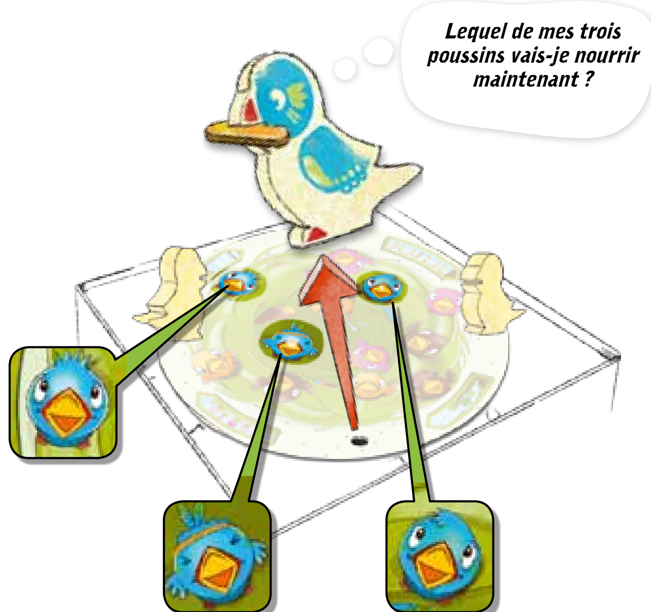
Mais l'oiseau que tu as choisi vole ensuite tout seul : retire-le du socle pour qu'il aille chercher un ver (dans la réserve) : coince-le dans son bec.

3. Nourris un poussin

Choisis alors lequel **des trois poussins de sa couleur** l'oiseau va nourrir (illus. 5).

Survole le poussin et essaye de lui donner la becquée avec le ver apporté : pour cela, insère le ver dans le bec du bébé.

(Tu peux prendre le ver à la main ou essayer de le nourrir en passant le ver directement du bec du parent au bec du poussin, comme le font les vrais oiseaux dans les vrais nids !)



illus. 5

Deux possibilités se présentent :

A. Le poussin mange le ver

Super ! Une fois que le ver a entièrement disparu dans son gosier, le poussin est rassasié. Ferme son bec en insérant un **bec fermé** (illus. 6).

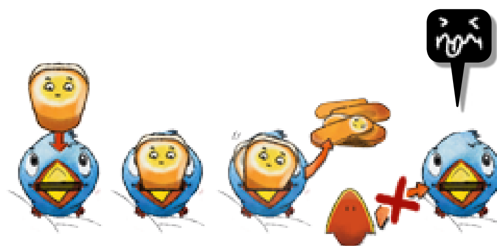
B. Le poussin refuse le ver

Oh, non ! Le ver ne rentre pas entièrement dans le gosier. Il reste coincé (illus. 7). Malheureusement, l'oiseau prend peur et perd le ver…

Place le ver devant toi.



illus. 6



illus. 7

! *Remarque : Au moment de choisir quel poussin tu veux nourrir, tes coéquipiers peuvent te donner des conseils et des astuces, s'ils pensent savoir quels poussins ont faim. Tu peux donc demander l'aide de tous les autres joueurs avant de choisir un poussin.*

Remets ensuite l'oiseau sur son socle.
Ton tour est terminé et c'est à ton voisin de gauche de jouer…

Fin de la partie

A. Tous les becs sont fermés. Vous avez gagné ! Si vous réussissez à **fermer tous les becs,** tous les poussins sont rassasiés. Vous **remportez la partie tous ensemble !**

B. Il ne reste plus de vers. Vous avez perdu ! Si vous avez donné le dernier ver de la réserve ou que vous avez été obligés de le placer devant vous **sans que tous les becs aient été fermés,** tous les poussins ne sont pas rassasiés. Vous perdez malheureusement la partie. Mais vous avez tout de même nourri autant de poussins que vous le pouviez. La prochaine fois, il y en aura sûrement encore plus… Pourquoi ne pas réessayer tout de suite ?

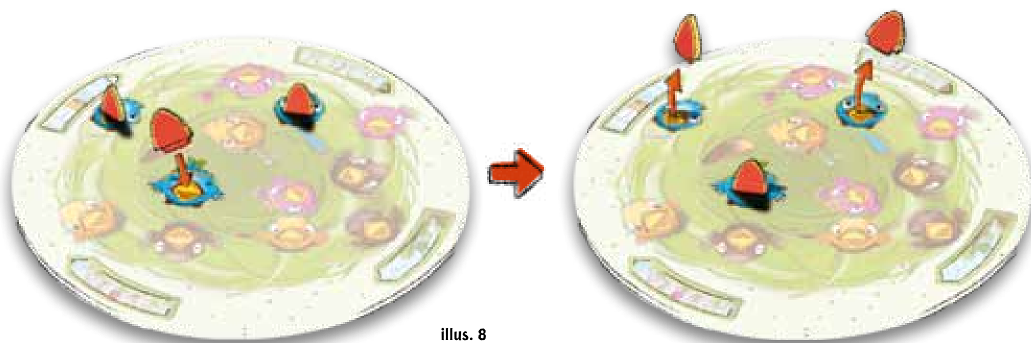
Ou choisissez cette …

Variante : Le vainqueur est celui qui donne le plus vite à manger !

Au début de la partie, chaque joueur reçoit **5 vers.** (Il n'y a donc pas de réserve commune.)

À chaque fois que tu fais voler un oiseau, place un de tes vers dans son bec. Si tu ne réussis pas à nourrir un poussin avec, reprends le ver dans ta réserve. Tu réessayeras au tour suivant.

Dès que tu **fermes le bec** du **dernier (troisième)** poussin d'une couleur, les deux autres poussins de cette même couleur **ont de nouveau faim** : ouvre leurs becs (et remets les « becs fermés » dans la réserve.) (Illus. 8). Le premier qui parvient à se débarrasser de son dernier ver en nourrissant un poussin, remporte la partie.



illus. 8

! *Après le jeu*
Pour ranger le disque Nid, vous pouvez laisser les socles dans le disque Nid. Il y a quatre petites cavités à la boîte pour les socles. Simplement, tournez le disque Nid avec les socles et introduirez le dans la boîte.

Auteur: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Lena Hesse
Traduction: Eric Bouret
No.: 60 110 5049

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Tu imbocchi chi vuoi bene

Un gioco di collaborazione per bambini per 2-4 genitori di uccellini a partire dai 4 anni

Che finimondo nel nido! I passerotti appena sgusciati dall'uovo già cinguettano a perdifiato per avere da mangiare in continuazione. Per fortuna voi siete dei bravi genitori che sanno cosa fare per calmarli. Senza stancarvi mai riempite quei becchi spalancati dei passerotti affamati con bocconcini succulenti. E naturalmente sapete quali pulcini al momento non vogliono essere imbeccati, vero? Perfetto, allora tutti si sazieranno!

Materiale e come preparare il gioco

- 4 genitori (decidete voi se sono mamme o papà...)
- 20 vermicelli
- 1 disco-nido
- 1 anello con immagini
- 1 stampo
- 4 sostegni
- 1 dado
- 12 becchi chiusi
- 6 adesivi inclusi

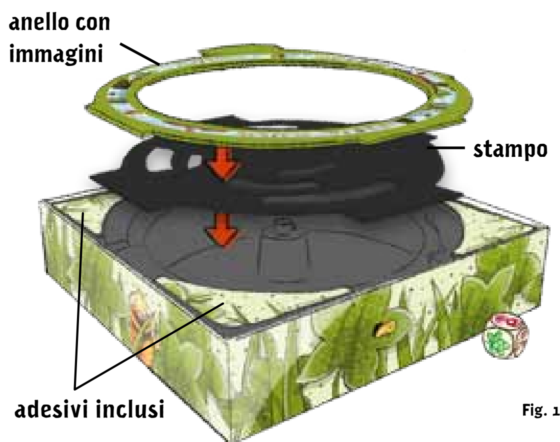


Fig. 1

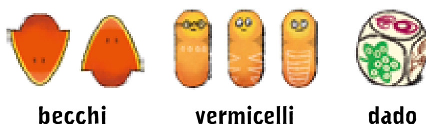


Fig. 2

Per prima cosa staccate con prudenza tutti i pezzi dai riquadri.
Prima di cominciare il gioco mettete lo stampo nella scatola vuota (Fig. 1) . Sopra appoggiateci l'anello con immagini. Potete decidere voi quale delle due facciate deve stare sopra. Cercate quattro dei sei adesivi adiacenti e incollateli agli angoli inferiori della scatola.

Dopo aver fissato i quattro sostegni inserendoli da sotto nei fori del disco-nido ponete il disco sull'anello con immagini (Fig. 2)

Adesso arrivano i genitori degli uccellini: inseriteli nei sostegni (Fig. 2)
Preparate i becchi e il dado vicino alla scatola. Metteteci a fianco i **20 vermicelli** come provvista comune. Adesso l'imbeccata dei passerotti può cominciare!



Scopo del gioco

I pulcini sono affamati. Appena tutti sono sazi ed hanno chiuso i loro piccoli becchi avete vinto tutti insieme il gioco. Può però accadere che non avete più vermicelli perché li avete usati per far mangiare pulcini che in quel momento non avevano fame. In questo caso non tutti i passerotti ghiotti saranno sazi e voi tutti avete perso.

Svolgimento del gioco

Comincia il più piccolo di voi.

1. Scegli un uccellino e tira il dado

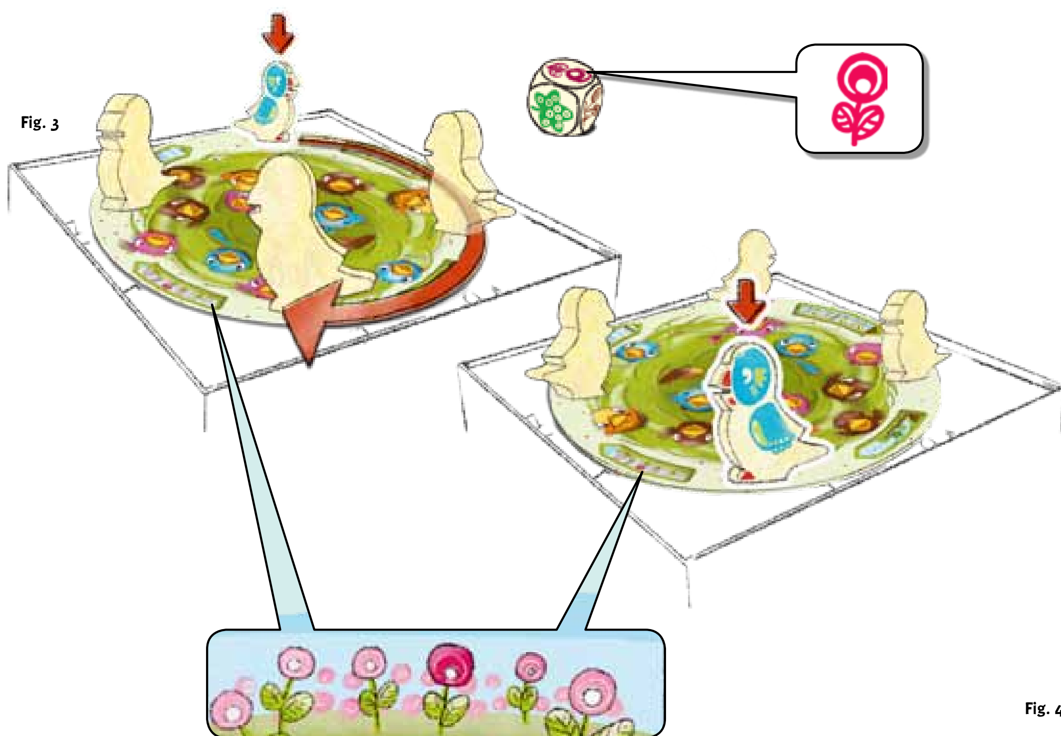
Quando tocca a te, scegli l´ uccellino che vuoi far muovere. Deve essere un uccellino di cui c'è almeno un pulcino affamato dello stesso colore che non ha ancora chiuso il becco.
A questo punto tiri il dado. L'immagine sul dado ti mostra il luogo dove ti muoverai con l'uccellino da te scelto (per es. sui calzini () appesi alla corda della biancheria).

! *Esempio (Fig. 3):*
Trixi sceglie l´uccellino blu e con il dado ha tirato un fiore ( ).
L'uccellino blu allora puó muoversi sul prossimo prato fiorito .

2. Fai muovere gli uccellini

Tieni stretto l'uccellino che hai scelto. Dì ad alta voce il luogo che hai tirato con il dado. Adesso gira l'uccellino con il disco finché non raggiungerà l'immagine completa di **questo luogo davanti a lui.** Se (prima di volare) ci fosse già l'immagine di questo luogo davanti all'uccellino, girerai il disco fino alla prossima immagine di quel stesso luogo. Come vedi anche tutti gli altri uccellini si sono spostati insieme a lui ... (Fig. 4)

! *Esempio (Fig. 4): L'uccellino blu è atterrato davanti al prossimo prato fiorito .*



Adesso l'uccellino scelto da te continua a volare da solo: toglilo dal suo sostegno (Fig. 5) e fagli prendere un vermicello: mettigli nel becco un vermicello della provvista.

3. Tu imbocchi un pulcino

Decidi quale dei **tre pulcini dello stesso colore** dell'uccellino vuoi imboccare (Fig. 5)!

Poi vola con lui sopra il pulcino scelto e cerca di imbeccarlo con il vermicello che hai con te: metti il vermicello nel becco del pulcino!

(Puoi anche prendere il vermicello in mano o imbeccarlo direttamente con l'uccellino che ha il verme nel becco, come fanno gli uccellini veri.)

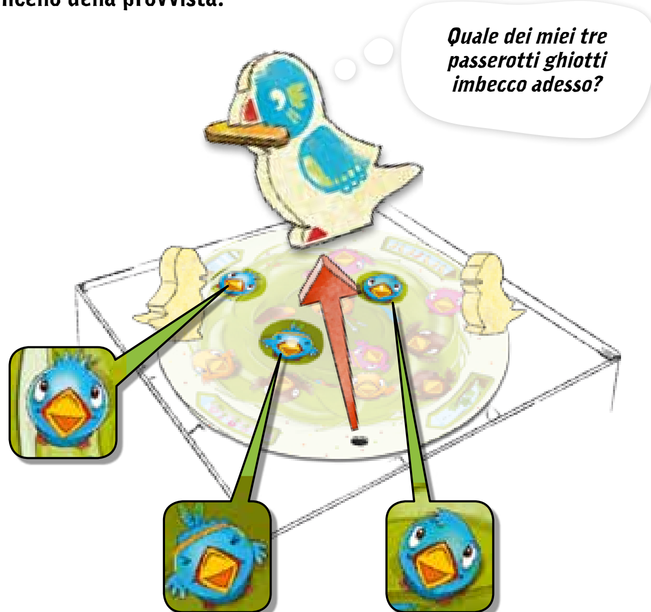


Fig. 5

Adesso ci sono due possibilità:

A. Il pulcino mangia il vermicello

Bravo, passerotto ghiotto! Dopo che il vermicello è sparito completamente nel becco, questo pulcino è sazio. Chiudigli il becco inserendo un **becco chiuso** (Fig. 6).

B. Il pulcino rifiuta il vermicello

Ahimè! Il vermicello non entra tutto nel becco. Rimane incastrato (Fig. 7). Purtroppo l'uccellino, per lo spavento, perde il vermicello... **Questo vermicello lo metti davanti a te.**

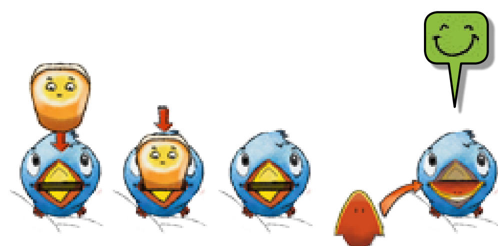


Fig. 6

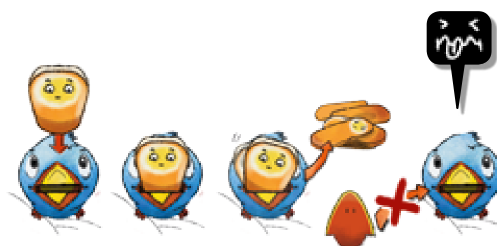


Fig. 7

! *A proposito: Per decidere quale pulcino vuoi imbeccare, puoi farti consigliare e aiutare dai tuoi compagni di gioco che credono di sapere quale pulcino che ha fame. Alla fine sarai però tu a decidere quale pulcino scegliere.*

Adesso rimetti l'uccellino sul suo sostegno.
Ora il tuo turno è finito e tocca al tuo vicino alla tua sinistra tirare il dado...

Fine del gioco

A. Tutti i becchi sono chiusi – Avete vinto!
Se siete riusciti **a chiudere tutti i becchi,** tutti i pulcini sono sazi. Il gioco è finito e siete **tutti vincitori!**

B. Tutti i vermicelli sono finiti – Avete perso!
Quando avete preso l'ultimo vermicello dalla provvista o avete dovuto metterlo via, **senza che tutti i becchi siano chiusi,** non tutti i pulcini sono sazi. Finite purtroppo il gioco come perdenti. Ma avete comunque saziato più pulcini possibili. La prossima volta saranno sicuramente di più.... Perché non provarci subito?

O provate questa

Variante del gioco: Chi imbecca per primo ha vinto!

Ogni giocatore ha a disposizione all'inizio del gioco **5 vermicelli.** (Quindi non c'è una provvista comune.)

Ogni volta che voli con un uccellino, gli metti uno dei **tuoi vermicelli** nel becco. Se non ti riesce di imbeccare un pulcino, rimetti il vermicello fra le tue provviste – e riprovi a imboccarlo nuovamente quando tocca di nuovo a te .

Appena hai **chiuso il becco dell'ultimo (terzo)** pulcino di un colore, gli **altri** due pulcini dello stesso colore avranno **fame di nuovo.** Apri loro il becco (e rimetti le piastrine tolte, "becchi chiusi" fra le provviste) (Fig. 8). Vince chi per primo ha imbeccato con il suo ultimo vermicello i passerotti ghiotti.

Vince il gioco, chi per primo riesce a imboccare il suo ultimo vermicello ai passerotti ghiotti.

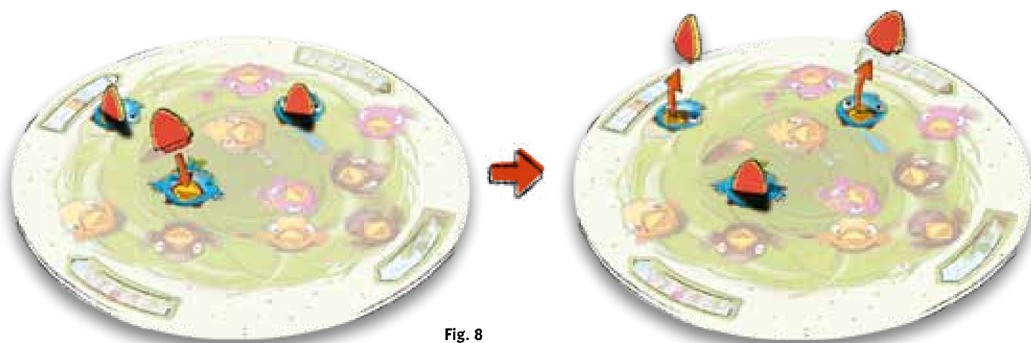


Fig. 8

! *Alla fine del gioco*
Per riordinare potete lasciare i sostegni nel disco-nido. Nella parte inferiore della scatola trovate quattro piccole incavature. All´interno della scatola vedrete sostegni appositi inseriti in modo tale da poter mettere il disco-nido piatto capovolto nella scatola

Autrice: Edith Grein-Böttcher
Illustrazioni: Lena Hesse
Traduzione: Monja Reichert
No: 60 110 5049

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele